

**System for identifying players on automatic games machines requires each player to have a personal identifier card with finger print and/or stored identification data for one or more finger prints to authorize play when inserted.**

**Publication number:** DE19952692 (A1)

**Publication date:** 2001-05-03

**Inventor(s):** ALBRECHT LUTZ BERNHARD (DE) +

**Applicant(s):** BALLY WULFF AUTOMATEN GMBH (DE) +

**Classification:**

- international: G07F17/32; G07F7/10; G07F17/32; G07F7/10; (IPC1-7): G07F17/34; G07F7/08

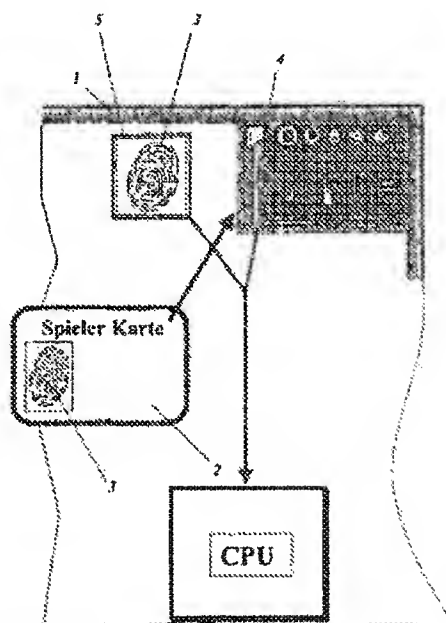
- European: G07F17/32; G07F7/10D

**Application number:** DE19991052692 19991102

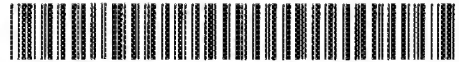
**Priority number(s):** DE19991052692 19991102

**Abstract of DE 19952692 (A1)**

Each player has a personal identifier card (2) carrying his finger print (3) and/or stored identification data for one or more finger prints. The player inserts this ID card in an automatic games machine via a reading device (4) and places the finger whose print or ID data is stored on a finger print sensor (5) that detects finger print ID values and compares them with those on the ID card. Positive ID allows a player to use the machine.



Data supplied from the *espacenet* database — Worldwide



(19) BUNDESREPUBLIK  
DEUTSCHLAND



DEUTSCHES  
PATENT- UND  
MARKENAMT

(12) **Offenlegungsschrift**  
(10) **DE 199 52 692 A 1**

(51) Int. Cl.<sup>7</sup>:  
**G 07 F 17/34**  
G 07 F 7/08

(21) Aktenzeichen: 199 52 692.3  
(22) Anmeldetag: 2. 11. 1999  
(43) Offenlegungstag: 3. 5. 2001

DE 199 52 692 A 1

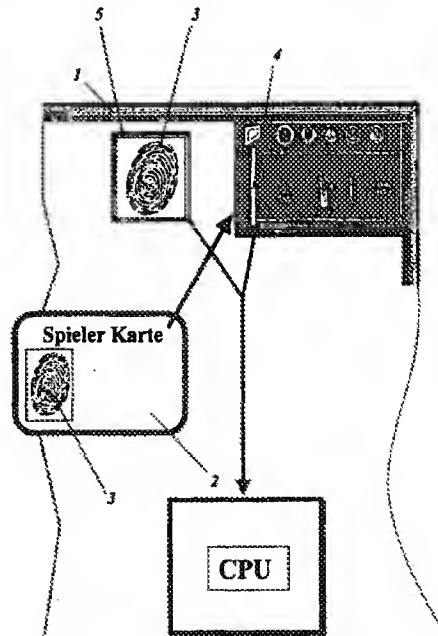
(71) Anmelder:  
Bally-Wulff Automaten GmbH, 12045 Berlin, DE

(72) Erfinder:  
Albrecht, Lutz Bernhard, 13503 Berlin, DE

Die folgenden Angaben sind den vom Anmelder eingereichten Unterlagen entnommen

(54) System zur Identifizierung von Spielern an einem Spielautomaten

(57) Die vorliegende Erfindung betrifft ein System zur Identifizierung von Spielern an einem Spielautomaten nach dem Oberbegriff des Hauptanspruchs.  
Die Aufgabe der Erfindung besteht darin, ein derartiges System vorzuschlagen, mittels welchem es möglich ist, nur Spielern, die ein vorgegebenes Mindestalter aufweisen, das Spielen an derartigen Automaten zu gestatten. Diese Aufgabe wird dadurch gelöst, daß jedem Spieler eine persönliche Identifizierungseinheit mit der Abbildung zumindest eines Fingerabdrucks und/oder gespeicherten Kenndaten von zumindest einem Fingerabdruck erstellt wird. Nachfolgend wird diese Identifizierungseinheit durch den Spieler über eine Leseeinrichtung in den Spielautomaten eingegeben und durch den Spieler der Finger, dessen Abbildung und/oder Kenndaten auf der Identifizierungseinheit gespeichert sind, auf einen am Spielautomaten angeordneten Fingerabdrucksensor aufgelegt. Nunmehr werden über den Fingerabdrucksensor die Kennwerte des Fingerabdrucks erfaßt und mit denen auf der Identifizierungseinheit verglichen. Im Falle eines positiven Vergleichsergebnisses wird über die zentrale Steuereinheit des Spielautomaten selbiger in einen spielbereiten Zustand versetzt.



DE 199 52 692 A 1

## Beschreibung

Die vorliegende Erfindung betrifft ein System zur Identifizierung von Spielern an einem Spielautomaten nach dem Oberbegriff des Hauptanspruchs.

Für das Spielen an Spielautomaten bestehen seitens des Gesetzgebers eine Reihe von Auflagen, die unter anderem darin bestehen, daß die Spieler ein vorgegebenes Mindestalter (zumeist 18 Jahre) nicht unterschreiten dürfen. Die Einhaltung dieser Vorgaben ist insbesondere bei öffentlich zugänglichen aufgestellten Spielautomaten nahezu unmöglich. Beim Betreiben von Spielautomaten in Gaststätten und Spielhallen obliegt die Überprüfung der Einhaltung dieser Altersbegrenzung der Spieler dem Wirt bzw. der Aufsicht. Doch eine tatsächliche Überprüfung ist in der Praxis kaum bzw. nur schwer möglich, so daß es auch jüngeren Spielern möglich ist, diese Spielautomaten zu benutzen.

Aus dem Stand der Technik ist es beispielsweise nach DE 197 56 736 A1 bekannt, bestimmte Funktionen eines Spielautomaten in Abhängigkeit einer eingeführten und entsprechend kodierten Karte freizugeben. Ein Vergleich zwischen den Code-Daten, die auf der eingeführten Karte gespeichert sind und eines durch den Spieler für dessen Identifizierung einzugebenden Identifizierungscodes ist hier jedoch nicht vorgesehen. So kann nach dieser Lösung auch ein beliebiger Spieler mit der Spielerkarte eines anderen Spielers ... der möglicherweise die Mindestalterforderung erfüllt ... gespielt werden.

Ausgehend von diesen Nachteilen besteht die Aufgabe der Erfindung darin, ein System zur Identifizierung von Spielern an Spielautomaten vorzuschlagen, mittels welchem es möglich ist, nur Spielern, die ein vorgegebenes Mindestalter aufweisen, das Spielen an derartigen Automaten zu gestatten.

Diese Aufgabe wird durch die kennzeichnenden Merkmale des Hauptanspruches in Verbindung mit den Merkmalen des Oberbegriffs gelöst. Vorteilhafte Weiterbildungen der erfindungsgemäßen Grundidee sind in den Unteransprüchen aufgezeigt.

Die erfindungsgemäße Lösung zeichnet sich dadurch aus, daß zunächst jedem Spieler, beispielsweise unter Vorlage eines entsprechenden Ausweisdokumentes, eine persönliche Identifizierungseinheit mit der Abbildung zumindest eines Fingerabdrucks und/oder gespeicherten Kenndaten von zumindest einem Fingerabdruck erstellt wird. Nunmehr kann diese Identifizierungseinheit durch den Spieler über eine Leseeinrichtung in den Spielautomaten eingegeben werden. Nachfolgend muß der Spieler den Finger, dessen Informationen auf der Identifizierungseinheit gespeichert sind, auf einen am Spielautomaten angeordneten Fingerabdrucksensor auflegen. Über diesen Fingerabdrucksensor werden nun die Abbildung und/oder die Kennwerte des Fingerabdrucks erfaßt und nachfolgend mit denen auf der Identifizierungseinheit verglichen. Die zentrale Steuereinheit des Spielautomaten versetzt selbigen nachfolgend nur im Falle eines positiven Vergleichsergebnisses in einen spielbereiten Zustand.

Nach einer ersten vorteilhaften Weiterbildung dieser erfindungsgemäßen Grundidee kann vorgesehen sein, daß die Übereinstimmungsrate für den Vergleich der Abbildung und/oder der Kennwerte von Identifizierungseinheit und Fingerabdrucksensor einstellbar ist.

Gemäß einer zweiten vorteilhaften Weiterbildung kann vorgesehen sein, daß die Identifizierungseinheit für die Dauer der Besspielung des Spielautomaten in selbigem verbleibt und der Spielautomat mit der Entnahme der Identifizierungseinheit in einen nicht spielbereiten Zustand versetzt wird.

Alternativ hierzu kann jedoch auch vorgesehen sein, daß

die Identifizierungseinheit nach erfolgreicher Identifizierung des Spielers aus dem Spielautomaten entnommen und der Spielautomat nach Rückzahlung von Restguthaben und/oder Gewinn oder nach Überschreitung einer vorgegebenen Zeitspanne bei einem Guthaben, welches für die Durchführung von Spielen nicht mehr ausreichend ist, in einen nicht spielbereiten Zustand versetzt wird.

Zusätzliche vorteilhafte Weiterbildungen bestehen darin, daß die Identifizierungseinheit als Karte ausgebildet ist, die entweder einen Magnetstreifen und/oder einen Chip zumindest zur Speicherung der Kennwerte oder eine maschinenlesbare Abbildung des Fingerabdrucks aufweist.

Nachfolgend soll die erfindungsgemäße Lösung an Hand eines Ausführungsbeispiels und der Abbildungen näher beschrieben werden.

Ausgangspunkt für die Beschreibung des erfindungsgemäßen Systems bildet der Umstand, daß jedem Spieler eine persönliche Identifizierungseinheit 2 erstellt werden muß. Hierzu hat der (zukünftige) Spieler zunächst ein Ausweisdokument vorzulegen, um sicherzustellen, daß er zumindest die Altersvorgabe für die Besspielung von Spielautomaten 1 erfüllt. Ist dies der Fall, so wird dem Spieler die persönliche Identifizierungseinheit 2 erstellt, auf der nun die Abbildung zumindest eines Fingerabdrucks 3 und/oder Kenndaten von zumindest einem Fingerabdruck 3 in maschinenlesbarer Form gespeichert werden. Mit dieser persönlichen Identifizierungseinheit 2 kann sich der Spieler nun zu einem erfindungsgemäß ausgebildeten Spielautomaten 1 begeben.

Dieser Spielautomat 1, ist zusätzlich mit einer Leseeinrichtung 4 und einem Fingerabdrucksensor 5 versehen. Hierbei dient diese Leseeinrichtung 4 zur Aufnahme der Identifizierungseinheit 2 und zur Auswertung der darauf gespeicherten Daten ~ der Fingerabdruckabbildung 3 bzw. der maschinenlesbar gespeicherten Kenndaten von zumindest einem Fingerabdruck 3.

Nachdem der Spieler seine persönliche Identifizierungseinheit 2 in die Leseeinrichtung 4 eingesteckt hat, muß er nun den Finger, dessen Abb. 3 oder Kenndaten auf der Identifizierungseinheit 2 gespeichert sind, auf den Fingerabdrucksensor 5 auflegen. Nachfolgend werden die vom Fingerabdrucksensor 5 erfaßten Daten an die zentrale Steuereinheit CPU des Spielautomaten 1, übermittelt und hier mit den auf der persönlichen Identifizierungseinheit 2 gespeicherten Kenndaten bzw. der Abb. 3 verglichen. Erst bei einer festgestellten hinreichend hohen Übereinstimmung der Kenndaten 1 Abb. 3 erfolgt eine Spielbereitschaltung des Spielautomaten 1 und der Spieler kann nun am Spielautomaten 1 nach Eingabe eines Guthabens, daß zumindest zur Durchführung eines Spieles ausreichend ist, mit der Besspielung beginnen.

Nachdem die Freischaltung des Spielautomaten 1 erfolgt ist, bestehen für die weitere Handhabung der persönlichen Identifizierungseinheit 2 erfindungsgemäß zwei Möglichkeiten. Entweder die persönliche Identifizierungseinheit 2 verbleibt während der Dauer der Besspielung des Spielautomaten 1 in der Leseeinrichtung 4, wobei mit deren Entnahme der Spielautomat 1 sofort wieder in einen nicht spielbereiten Zustand versetzt wird.

Alternativ hierzu kann jedoch auch vorgesehen sein, daß der Spieler nach seiner erfolgreichen Identifikation die persönliche Identifizierungseinheit 2 aus der Leseeinrichtung 4 entnimmt und nun für die Dauer eines ausreichenden Spielguthabens der Spielautomat 1 spielbereit bleibt. Wird die Rückgabetaste zur Auszahlung von Restguthaben und/oder Gewinnen betätigt, oder über eine vorgegebene Zeitspanne (beispielsweise 30 Sekunden) ein für die weitere Besspielung nicht mehr ausreichendes Guthaben festgestellt, so versetzt die CPU den Spielautomaten 1 in einen nicht spiel-

bereiten Zustand.

Will der Spieler zu einem späteren Zeitpunkt erneut die  
Bespaltung eines erfindungsgemäß ausgebildeten Spielauto-  
maten 1 aufnehmen, so hat er zunächst seine persönliche  
Identifizierungseinheit 2 in die Leseinheit 3 einzustecken 5  
und in der oben beschriebenen Art und Weise zu verfahren.

weist.

---

Hierzu 2 Seite(n) Zeichnungen

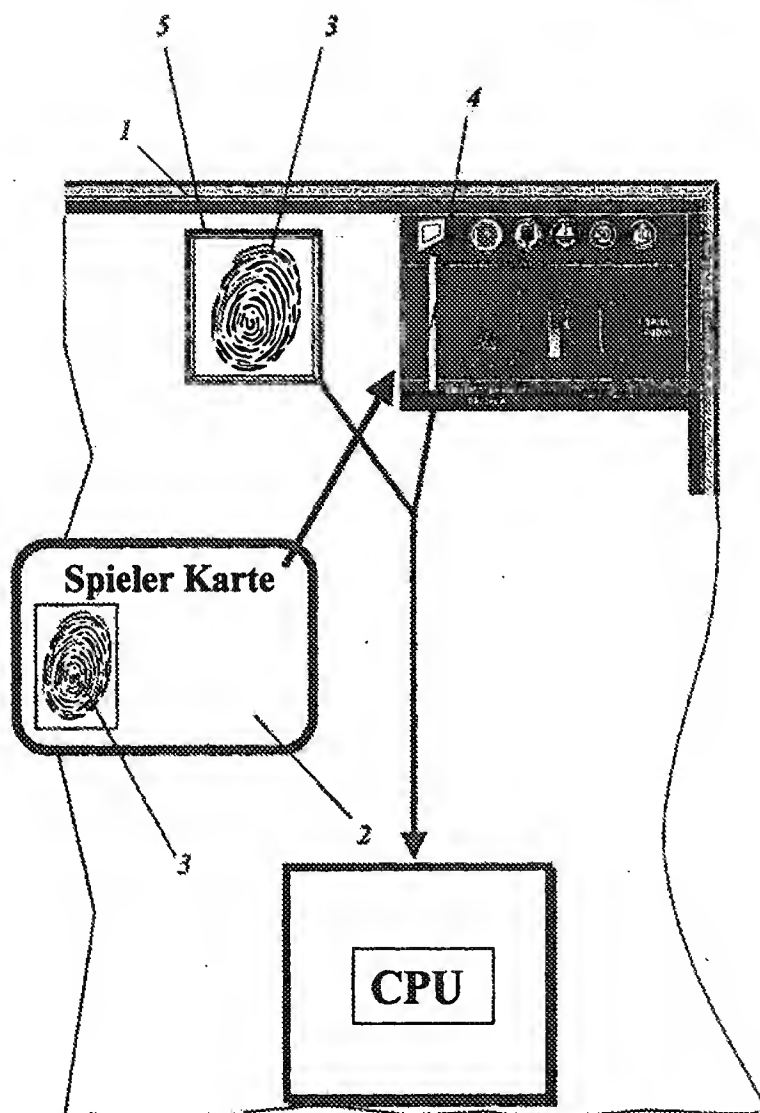
---

#### Patentansprüche

1. System zur Identifizierung von Spielern an einem 10  
Spielautomaten, welcher zumindest eine zentrale Steu-  
ereinheit aufweist, dadurch gekennzeichnet,  
daß jedem Spieler eine persönliche Identifizierungsein-  
heit (2) mit der Abbildung zumindest eines Fingerab- 15  
drucks (3) und/oder gespeicherten Kenndaten von zu-  
mindest einem Fingerabdruck (3) erstellt wird,  
daß diese Identifizierungseinheit (2) durch den Spieler  
über eine Leseinrichtung (4) in den Spielautomaten  
(1) eingegeben wird,  
daß nachfolgend durch den Spieler über einen am 20  
Spielautomaten (1) angeordneten Fingerabdrucksensor  
(5) der Finger, dessen Informationen auf der Identifi-  
zierungseinheit (2) gespeichert sind, aufgelegt wird,  
daß über den Fingerabdrucksensor (5) die Abbildung  
und/oder die Kennwerte des Fingerabdrucks (3) erfaßt 25  
und nachfolgend mit denen auf der Identifizierungsein-  
heit (2) verglichen werden und  
daß die zentrale Steuereinheit (CPU) des Spielautoma-  
ten (1) selbigen nur im Falle eines positiven Ver-  
gleichsergebnisses in einen spielbereiten Zustand ver- 30  
setzt.
2. System zur Identifizierung von Spielern an einem  
Spielautomaten nach Anspruch 1, dadurch gekenn-  
zeichnet, daß eine Übereinstimmungsrate für den Ver-  
gleich der Abbildung und/oder der Kennwerte des Fin- 35  
gerabdrucks (3) von Identifizierungseinheit (2) und  
Fingerabdrucksensor (5) einstellbar ist.
3. System zur Identifizierung von Spielern an einem  
Spielautomaten nach Anspruch 1 oder 2, dadurch ge-  
kennzeichnet, daß die Identifizierungseinheit (2) für 40  
die Dauer der Bespielung des Spielautomaten (1) in  
selbigem verbleibt und der Spielautomat (1) mit der  
Entnahme der Identifizierungseinheit (2) in einen nicht  
spielbereiten Zustand versetzt wird.
4. System zur Identifizierung von Spielern an einem 45  
Spielautomaten nach Anspruch 1 oder 2, dadurch ge-  
kennzeichnet, daß die Identifizierungseinheit (2) nach  
erfolgreicher Identifizierung des Spielers aus dem  
Spielautomaten (1) entnommen und der Spielautomat  
(1) nach Rückzahlung von Restguthaben und/oder Ge- 50  
winn oder nach Überschreitung einer vorgegebenen  
Zeitspanne bei einem Guthaben, welches für die  
Durchführung von Spielen nicht mehr ausreichend ist,  
in einen nicht spielbereiten Zustand versetzt wird.
5. System zur Identifizierung von Spielern an einem 55  
Spielautomaten nach mindestens einem der Ansprüche  
1 bis 4, dadurch gekennzeichnet, daß die Identifizie-  
rungseinheit (2) als Karte ausgebildet ist, die einen Ma-  
gnetsstreifen (6) und/oder einen Chip (7) zumindest zur  
Speicherung der Kennwerte des Fingerabdrucks (3) 60  
aufweist.
6. System zur Identifizierung von Spielern an einem  
Spielautomaten nach mindestens einem der Ansprüche  
1 bis 4, dadurch gekennzeichnet, daß die Identifizie- 65  
rungseinheit (2) als Karte ausgebildet ist, die eine ma-  
schinenlesbare Abbildung des Fingerabdrucks (3) auf-

- Leerseite -

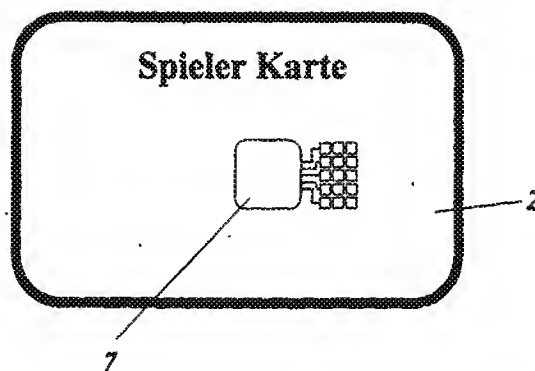
**Fig. 1**



**Fig. 2a**



**Fig. 2b**



**Fig. 2c**

